

DOCUMENTACIÓN RETO 2:
Tablón de anuncios

**GRUPO 1: Guillermo Mediero,
Luis Henrique Alves y Aitor Molano.**

Lo vendo!

Índice

- **Parte 1 - Introducción**

- Presentación

- La idea

- Nuestra empresa

- **Parte 2 - El proyecto**

- Aproximación

- Guía de estilos

- Maquetación

- Funcionalidades

- **Parte 3 - Conclusión**

- Comentarios personales

Parte 1: Introducción

Presentación:

Para este segundo proyecto del segundo curso del grado de Desarrollo de Aplicaciones Web (DAW) nos ha sido encomendada la tarea de desarrollar una plataforma online en la que los usuarios puedan publicar anuncios y explorar un tablón comunitario.

Esta aplicación web debía contar como mínimo con las siguientes funcionalidades:

- Un panel de visualización de los anuncios y sus características (Título, descripción, precio, etc.).
- Un formulario de publicación de nuevos anuncios.
- La capacidad de filtrar por categorías los anuncios.
- Un campo de gestión de los anuncios publicados por el propio usuario y la opción de eliminarlos.

Además de estas mecánicas nos hemos permitido el lujo de añadir nuevas ideas como la posibilidad de marcar como favorito un anuncio y guardarlo en un archivo privado del usuario o filtros de búsqueda adicionales.

Idea:

Nuestra visión principal del proyecto fue una aplicación responsiva con filosofía *mobile first* gestionada libremente por los usuarios. Para acceder al foro común es necesario loguearse con una cuenta o, en su defecto, registrarse.

Una vez desde su cuenta, el usuario es libre de interactuar con los anuncios publicados con total libertad, explorar el tablón por sus distintas categorías e incluso crear y gestionar sus propias publicaciones.

La empresa:

Nuestra empresa cooperativa antes conocida como **MES SA.** ha crecido y evolucionado mucho desde su concepción, hasta el punto que, pese a ser un proyecto ambicioso, se nos ha quedado pequeño. Es por eso que para este proyecto decidimos darle un lavado de cara y convertirla en la nueva y refinada **KOMANDA KOBRA.**



Con esta transformación queremos marcar una transición a un carácter más competitivo y estilizado. Hemos aprendido mucho en este camino y tenemos en cuenta los aciertos y errores cometidos en el pasado para poder avanzar con mucha más fuerza hacia el futuro.

El sistema de roles distribuido en el origen de la entidad ha permanecido inmóvil, pues creemos que esta repartición de tareas es la más apropiada para nuestro modo de trabajo.

- Aitor Molano: Coordinador y portavoz del equipo.
- Luis Henrique Alves: Secretario.
- Guillermo Mediero: Ayudante de coordinación y encargado de material.

El primer gran reto al que nos enfrentamos con esta nueva identidad se trata de una aplicación web para anunciantes financiada por la Asociación de Comerciantes de Vitoria. Desde **KOMANDA KOBRA** presentamos **LoVendo!**

Parte 2: El proyecto

Aproximación:

Para el desarrollo de este reto hemos centrado nuestras fuerzas en conseguir una aplicación completamente funcional e intuitiva para gran público, con un diseño sencillo y agradable.

Nuestro proyecto cuenta con un script de lanzamiento e instalación de la aplicación web así como de su base de datos en el que profundizaremos más adelante.

En cuanto a la organización y planificación conjunta del desarrollo de este proyecto nos hemos servido de herramientas de gestión del trabajo como un tablón Kanban y un diagrama de Gantt.



Aquí arriba podemos ver una imagen la organización del tablón Kanban en el que los bloques de tareas están diferenciados en cuatro categorías: Por hacer, En proceso, Revisión y Hecho. Cada uno de estos bloques contiene a su vez un listado de tareas específicas del campo en cuestión.

A continuación tenemos la primera aproximación y estimación del trabajo que íbamos a realizar reflejado en un diagrama de Gantt.

Diagrama de Gantt - Grupo 1

Para el segundo proyecto de este curso vamos a hacer uso de un diagrama de Gantt para planificar y llevar el registro del progreso realizado en las distintos campos del desarrollo. Cada uno de estos campos está diferenciado con un color, el día que se trabaje en dicha tarea quedará marcado en la tabla que se muestra aquí abajo.

TAREAS/DÍA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
DIAGRAMA DE GANTT																			
BBDD																			
PHP																			
JAVASCRIPT																			
SCRIPT SERVIDOR																			
CSS																			
DOCUMENTACIÓN																			
EMPRESA																			

Este primer esquema ha quedado completamente desfasado y demasiado pequeño para el desarrollo final, por lo que hemos diseñado otro [Diagrama de Gantt](#) adaptado a la evolución natural del producto.

Para la puesta en común y control de versiones hemos utilizado el programa Git, con el cual cada miembro del equipo subía mediante su rama correspondiente el trabajo realizado al repositorio de la empresa.

[Aquí está el repositorio empleado para todo el desarrollo del proyecto.](#)

Guía de estilos:

Para la página web de LoVendo! hemos planeado un diseño sencillo y limpio pero con actitud profesional. Ya que se trata de un panel de anuncios con gran cantidad de funcionalidades y segmentos queríamos que visualmente fuese lo más intuitivo y organizado posible.

Las fuentes, la maquetación y los detalles se inspiran del estilo Art Nouveau: finas líneas muy estilizadas, con muchas curvas y grandes espacios abiertos en cada página para que la interfaz respire y transmita paz.

Las fuentes empleadas en la página web son las siguientes:

- Perfume Shop
- Comfortaa
- JonahAFYL

La primera de las listadas se ha empleado únicamente para el diseño del logo, mientras que las otras dos se pueden encontrar en distintos apartados de la página web.



Concretamente, los títulos utilizan la fuente JonahAFYL con el tamaño 32 y en los textos normales, labels e inputs se emplea la fuente Comfortaa de tamaño 13. Para los enlaces en los textos el color de la letra es **#6699FF** y al hacer hover cambia a **#7F59DF**.

Esta es la gama de colores empleada en el esquema general de la página web:

#6699FF	
#263960	
#33805D	
#7F59DF	
#693380	

Iconos

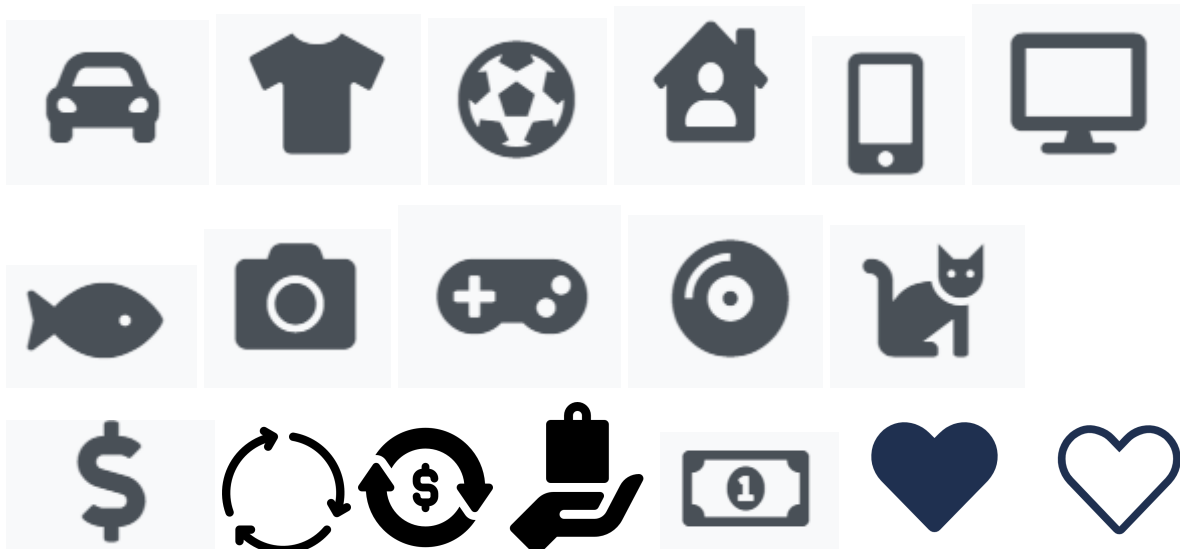
 ICONO PERFIL

 ICONO MENÚ

 ICONO LUPA

 ICONO NOTIFICACIÓN

ICONOS PARA CADA CATEGORÍA



Estructura de maquetación:

PÁGINA PRINCIPAL

LOGO	SEARCHBAR <u>HEADER</u>	LOGIN
< Barra lateral con iconos de categorías >		
INFORMACIÓN		
footer		

En móvil y ordenador la barra de iconos pasa a aparecer ocupando toda la pantalla siendo un aside al pulsar las tres rayas de la esquina superior derecha, este menú incluirá el login, la barra de búsqueda y las categorías.

REGISTRO

LOGO	SEARCHBAR <u>HEADER</u>	LOGIN
FORMULARIO DE REGISTRO		
footer		

CATÁLOGO

En escritorio serán tres columnas de productos, en tablet dos y en móvil una.

LOGO	SEARCHBAR <u>HEADER</u>	LOGIN
PRODUCTO	PRODUCTO	PRODUCTO
PRODUCTO	PRODUCTO	PRODUCTO
PRODUCTO	PRODUCTO	PRODUCTO
footer		

NUEVO ANUNCIO

LOGO	SEARCHBAR HEADER	LOGIN
FORMULARIO CREACIÓN ANUNCIO		
footer		

MI PERFIL

LOGO	SEARCHBAR HEADER	
DATOS PERFIL	VER FAVS	NUEVO ANUNCIO
MI ANUNCIO	MI ANUNCIO	MI ANUNCIO
footer		

MIS ANUNCIOS FAVORITOS

LOGO	SEARCHBAR HEADER	
ANUNCIO FAV	ANUNCIO FAV	ANUNCIO FAV
ANUNCIO FAV	ANUNCIO FAV	ANUNCIO FAV
footer		

Funcionalidades:

Nuestra aplicación al ser una plataforma sencilla de publicaciones de anuncios, las funcionalidades que hemos recogido son:

- CRUD de Perfil
- CRUD de Anuncio
- Login
- Añadir anuncios a favoritos

: CRUD PERFIL

Para poder usar nuestra plataforma es imprescindible que el usuario esté registrado, por ello, este grupo de funcionalidades es crucial.

Creamos perfiles nuevos a la hora de registrar un usuario que no tiene cuenta y quiere hacer uso de la aplicación.

Tenemos también la posibilidad de eliminar el perfil que hemos creado en el apartado de editar perfil.

Cuando se vaya a publicar un anuncio debemos de completar los datos de nuestro perfil, para poder hacerlo, debemos ir al apartado editar perfil, dentro de mi perfil.

: CRUD ANUNCIO

La creación de anuncios en nuestra aplicación no es algo obligatorio ya que puedes ser un usuario que simplemente la use para contactar con los anunciantes. En el apartado de mi perfil tenemos la funcionalidad de crear anuncios.

Los anuncios que has publicado se pueden editar y eliminar cada anuncio individualmente seleccionandolo desde mi perfil, dándole al botón de mis anuncios.

: AÑADIR ANUNCIOS A FAVORITOS

Una funcionalidad que enriquece la aplicación, hemos dado la posibilidad de dar un anuncio a favorito y así poder guardarlo y poder verlo en otro momento desde mi perfil.

: LOGIN

Tenemos un login muy sencillo, las credenciales para entrar son la estándar, email y contraseña.

Parte 3: Conclusión

En conclusión esta aplicación ha quedado muy en los huesos para todo lo que queríamos implementar, debido a la falta de tiempo y mal entendimiento de las tecnologías al iniciar el proyecto.

Una de las primeras observaciones que hemos sacado en claro en el desarrollo de esta aplicación, es la necesidad de aprovechar al máximo los conocimientos que ya hemos adquirido el año pasado, para poder estructurar y mantener lo más ordenado posible nuestro código.

Nos vimos con un obstáculo los primeros días después de planificar como queríamos que fuera nuestra aplicación . Este fue hacer un reparto de tareas completo y tajante desde el primer día de qué funcionalidades y tareas iba a hacer cada uno, para así poder hacer un desarrollo en paralelo, así todos poder tocar todos los palos del reto y poder prepararnos para los exámenes.

Esto resultó en una mala idea, ya que nos dimos cuenta los últimos días que la metodología que mejor nos hubiera funcionado sería la de repartirnos distintas partes de una tarea pequeña en vez de tareas completas, para así haber tenido una fusión de código más sencilla y con menos bugs.

Otro de los obstáculos invisibles que descubrimos a los días de ir desarrollando, fue que no llegamos a entender que tecnología era la mas optima para implementar las funcionalidades, esto provocó tener que rehacer código por no estar planteado de la manera más óptima, resultando así en pérdida de tiempo alta.

Recogiendo todas estas ideas y observaciones que nos han ido surgiendo a lo largo de estas semanas, podemos concluir que hemos trabajado y aprendido lo máximo posible en este breve periodo de tiempo y quisiéramos transmitir que hemos adquirido el entendimiento de cómo funciona una aplicación web realmente.